

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hal yang paling penting bagi manusia adalah Pendidikan. Karena sangat pentingnya Pendidikan, pemerintah menyarankan agar setiap orang mendapatkan Pendidikan sejak dini. Hal yang paling diutamakan dalam Pendidikan adalah keterampilan berpikir. Suatu kebutuhan merupakan keterampilan berpikir, seseorang akan memiliki kunci dalam menyelesaikan masalah adalah dengan mempunyai keterampilan, menggali informasi, pembetulan kepribadian serta pencapaian prestasi. Hasil belajar hal ini akan berpengaruh pada Pendidikan kewarganegaraan yang sangat penting erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari.

Taniredja (2009: 15) memaparkan Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkernaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta Pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia. Pelajaran PKn banyak siswa mengeluh tidak suka karena terlalu banyak materi yang dipelajari, oleh sebab itu siswa kurang adanya minat belajar PKn, keaktifan kurang, dan kreatifitas kurang dalam proses pembelajaran. Ini menjadikan berpengaruh pada hasil belajar yang di capai siswa. Dalam pembelajaran siswa tidak mampu menyerap materi di

karenakan siswa merasa jenuh sehingga hasil tes siswa akan menunjukkan hasil belajar rendah.

Dapat diperoleh data hasil wawancara guru kelas V secara umum hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sekolah 68. Dibuktikan bahwa keseluruhan 24 siswa hanya 10 siswa yang mampu memahami materi menghargai keputusan bersama dan 14 siswa belum mampu memahami materi tersebut, nilai terendah yang ditunjukkan oleh 45 dan tertinggi 85. Dalam proses belajar siswa kurang termotivasi sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Disebabkan karena pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar cenderung bercermah. Guru masih menjadi pusat belajar, dan proses belajar mengajar masih *teacher centered*. Guru menjelaskan materi siswa hanya mendengarkan kemudian mengerjakan soal latihan di buku tugas dan kurangnya nanti diskusi atau belajar kelompok antar siswa. Dalam pembelajaran siswa kurang aktif, pada saat pembelajaran berlangsung kurang berani mengemukakan pendapat. Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya diam saja, kurang berani untuk mengacungkan jari menjawab pertanyaan dari guru.

Hasil diskusi dengan guru kelas V SDN 2 Bulu Jepara, dengan menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat menjadikan siswa semangat untuk aktif dan meningkatkan kemampuan guru lebih kreatif dan variative dalam pembelajaran memakai model *make a match*.

Penerapan *make match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa belajar lebih aktif, kreatif dan berguna. Teknik penerapan model ini dimulai dari siswa di suruh mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban, sebelum waktu dimulai, siswa dapat mencocokkan kartu dan diberi poin. *Make a match* membangun kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan paa siswa, pembelajaran sangat menarik dan terlihat beberapa besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartunya sendiri-sendiri.

Huda (2013: 251) mengemukakan bahwa model pembelajaran *make a match* di kembangkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994, saat ini strategi *make a match* menjadi salah satu satu strategi penting dalam ruang kelas. Dari tujuan strategi ini adalah penggalan materi, pendalaman materi. Cukup mudah tata laksanaanya, sebelum menerapkan strategi ini guru perlu melakukan persiapan khusus.

Model pembelajaran *make a match* diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih (2010) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01, Tersono Batang”. Hasil penelitiannya, dapat diketahui bahwa hasil belajar meningkat. Rata-rata pada tes awal belajar siswa mencapai 66,06, Siklus I rata-rata 67,73, Siklus II rata-rata 73,2 dan siklus III rata-rata 82,06.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan *Model Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PKn Melalui Media Gambar Di SDN 02 Bulu Jepara”

1.2 Rumusan Masalah

Berpijak dari latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pelajaran PKn materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah kelas V SDN 02 Bulu Jepara Tahun ajaran 2018/2019
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelajaran PKn dengan materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan model diterapkannya pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar di kelas V SDN 02 Bulu Jepara tahun ajaran 2018/2019
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn dengan materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media gambar pada siswa kelas V SDN 02 Bulu Jepara tahun ajaran 2018/2019

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menganalisis keterampilan guru pada pelajaran PKn materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media gambar di kelas V SDN 2 Bulu Jepara.
2. Meningkatkan aktivitas para siswa dalam pelajaran PKn materi memeberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media gambar kelas V SDN 2 Bulu Jepara
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar di kelas V SDN 2 Bulu Jepara.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat menambah pemahaman bagaimana cara meningkatkan belajar siswa dalam pelajaran PKn materi pada memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah kelas V SDN 2 Bulu Jepara dengan model *Make A Match*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis setelah yang diharapkan penelitian ini dilaksanakan adalah:

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal melalui model *Make A Match*.
2. Pada proses pembelajaran membiasakan siswa aktif dan kreatif
3. Siswa dapat meningkatkan keberanian mengungkapkan ide, pendapat, saran, dan pertanyaan.

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Memberikan pengetahuan kepada guru penggunaan tentang model *Make A Match* pada pelajaran PKn dengan materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.
2. Guru menambah wawasan baru terhadap model pembelajaran yang diterapkan di kelas.
3. Menumbuhkan keterampilan dan pengetahuan, karena guru bisa belajar bagaimana cara memperbaiki pembelajarannya, dan guru yang merancang semua kegiatan pembelajaran itu sendiri.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dalam meotifasi guru digunakan sebagai pertimbangan untuk melaksanakan proses pembelajaran efisien dan efektif, dan sebagai upaya dalam pembelajaran sesuai inovasi dengan kebutuhan sekolah, serta meningkatkan hasil belajar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Persoalan penelitian dalam tindakan kelas adalah masalah peningkatan hasil belajar siswa materi pada menghargai keputusan bersama.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian Tindakan Kelas ini diberikan pada siswa kelas V SDN 2 Bulu Jepara
3. Penelitian dengan Tindakan Kelas materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan pada pelajaran PKn.

1.6 Definisi Operasional

Supaya dapat diperoleh pengertian yang sama tentang istilah adanya definisi operasional maka yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak

menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembeca. Dalam definisi operasional penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dimana siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Make A Match* mempunyai langkah-langkah yakni 1) guru menyiapkan materi atau memberikan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, 2) setiap siswa mendapatkan satu kartu, 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis, maka akan diberi poin, 6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dengan sebelumnya. Demikian seterusnya, 7) kesimpulan/penutup

1.6.2 Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah perubahan terjadinya tingkah laku pada diri siswa setelah mengikuti pembelajaran berlangsung. Bisa diartikan perubahan tersebut pengembangan yang lebih baik dan terjadinya peningkatan sebelumnya, contoh dari tidak paham menjadi paham. Tingkah laku perubahan sebagai hasil belajar meliputi kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Diukur kemampuan kognitif siswa melalui hasil tes akhir siklus, ketika proses pembelajaran berlangsung diambil kemampuan afektif dan psikomotornya, melalui lembar pengamatan aktivitas belajar siswa.

1.6.3 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah menyiapkan para siswa dalam mengembangkan kesetiaan, kecintaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan negara, sehingga para siswa dapat memiliki karakter yang unggul dan memiliki budi pekerti yang luhur, dan memiliki sifat kewajiban dan kesadaran akan hak. Yaitu salah satunya melalui materi memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.